



© 1990 MICRO CABIN



∞ MICRO CABIN co.









In magical adventure  
**FRAY**  
 ©1990 MICRO CABIN



# CONTENTS

## もくじ

ストーリー	◆エピソード(XakIより)～	P 3
	◆インターミッション(フレイの決心)～	P 4
	◆インターミッション(修業の日々)～	P 5
	◆プロローグ(フレイの旅立ち)～	P 6
インストラクション		P 7
ゲームを始める前に		P 8
操作方法		P 10
画面の説明		P 11
セレクトメニュー		P 12
アイテムメニュー		P 13
装備メニュー		P 14
システムメニュー		P 15
ロード/セーブメニュー		P 16
ショップメニュー		P 17
ゲームの展開		P 18
開発スタッフより		P 19
動かない時には		P 26
サポート体制		P 27
ご注意		P 28
スタッフ		P 29
主なアイテム		P 30
主な装備		P 31
攻撃魔法		P 32
モンスターの一例		P 36
主な登場人物紹介		P 38







## エピソード(Xak I より)～

それは聖暦753年のある日のことでした。

森の泉に水を汲みに出かけた私は、泉のほとりでモンスターに襲われ、大ケガをしてしまったのです。

その時やってきたのが、ラトク・カートその人でした。

彼はあたりにいたモンスターを蹴散らすと、私に声をかけてくれました。

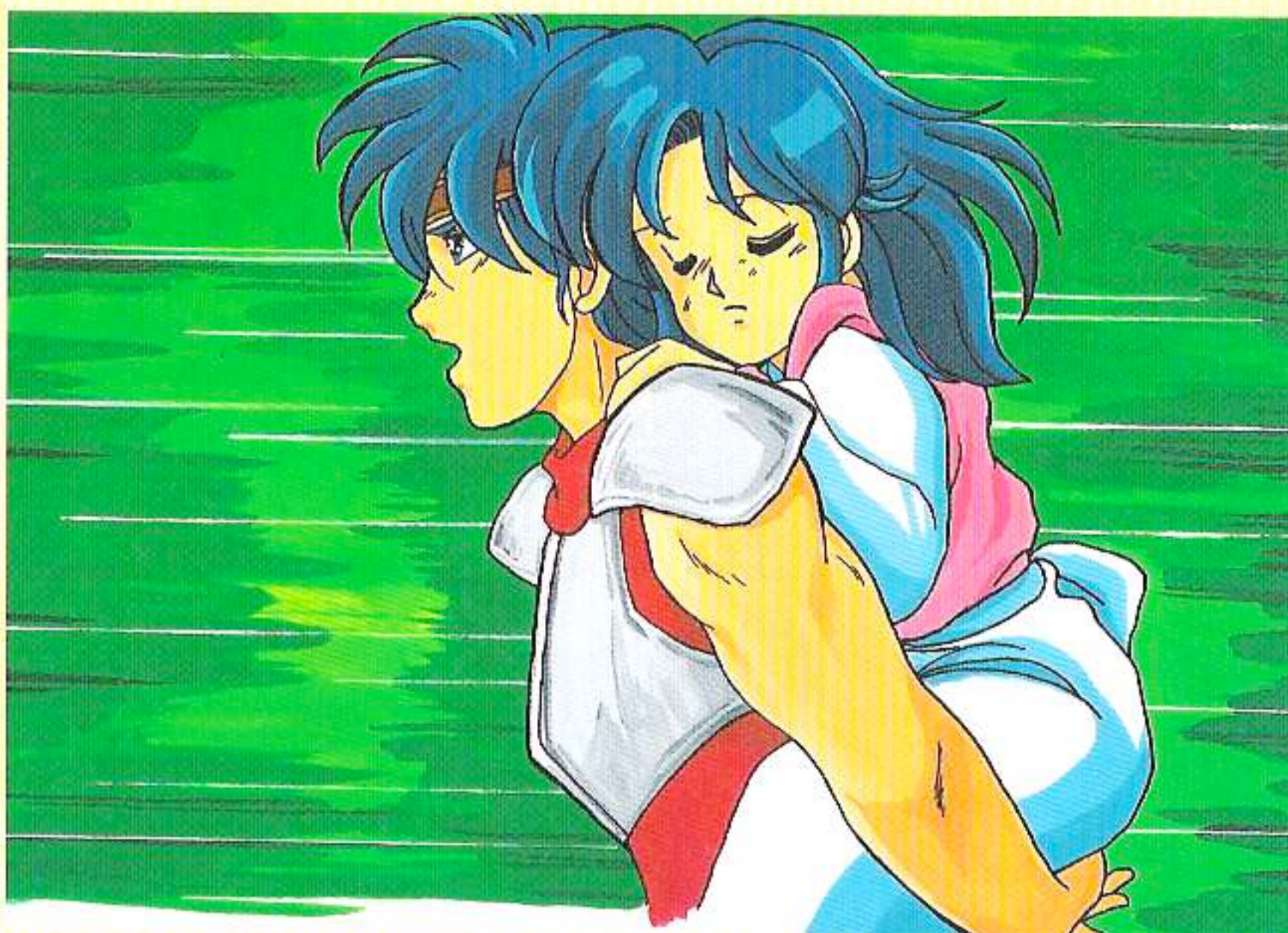
「君、もう大丈夫だよ。ああ、こんなにケガをして。よし、背中に乗りなさい。」

それから、病院までの間は夢の中にいる様でした。でも、私を病院に傾けると彼は風のように去って行ったのです。

「使命があるんだ。」と言って。

それからの活躍はみなさんがご存じの通りです。王家の聖域に向かった彼は、幾多の試練を乗り越えて、妖魔バドゥーを倒しました。

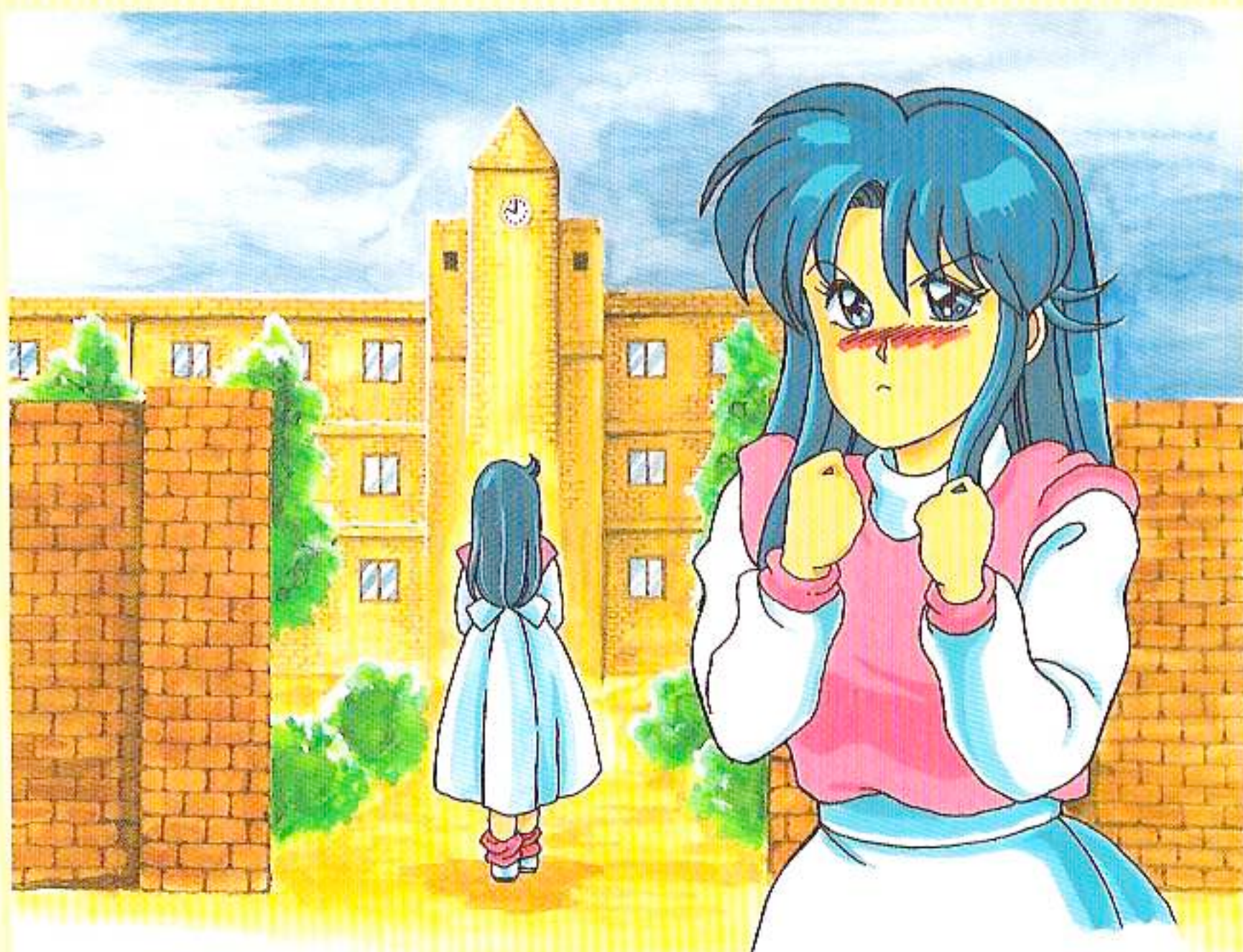
そして、あの日から彼は私の心の一部に、いいえ、すべてになったのです。







## インターミッション(フレイの決心)～



そう、あの日はラトクが帰って来てから数日が過ぎていました。  
「ラトクのために何かをしたい。」という思いでいっぱいになった私は、エンドラさんの所へ相談に行ったのです。エンドラさんは、私が魔法使いとしての才能に恵まれていることを教えてくれました。そして、魔導都市ミルセイアの魔法学校(マジック・アカデミー)への入学を薦めてくれたのです。これはつらい選択でした。なぜなら、ラトクのために入学するということは、同時にラトクと離れなければならないということでしたから。でも、私は決めました。“前向きに進め”と父に教えられてきたのですから…。それから、ひと月の後、私は魔法学校に向けて旅立ったのです。





## インターミッション(修業の日々)～

学校では、たくさんの友達もできて楽しく過ごしました。  
ただ、ラトクと会えないのがさみしくもありましたけど。  
毎日の授業も楽しく、先生方も良い人ばかりでした。中でも若手No.1のミル魔導士の話には、ことがきません。例えば、テレポートの魔法を教えている時のことです。  
ミルは（ミルは、先生と呼ばれるのがはずかしいそうなので、みんなミルって呼んでいます。）「じゃあ、今からあの建物の上にテレポートしますから。」と言ってテレポートしたのに、現われたのは隣の建物だったんです。「ごめんなさい。イメージしそこねたみたいですね。」と、まあこんな調子です。でも、魔力はダントツにあるんですよ。  
そして、3年の月日が流れていきました。







## プロローグ(フレイの旅立ち)～



魔法学校を卒業し、フェアレスの町へ帰り着いた私を待っていたもの、それは一通の手紙でした。

私を残して旅に出たラトク・カート。

その事実を知ってショックを受けたのは言うまでもありません。でも、そんな私をエンドラさんとエリスが励ましてくれました。

エリス「フレイ、ラトクを追いなさい。あなたはラトクに会いたいんでしょ。」

エンドラ「あなたの力を信じなさい。どんなこともできるはずです。」

2人の励ましを受けて、私は心を決めました。私はラトクに会いたい、そのための力もある。だから、追いかけて共に旅をするんだ。そう心に決めると、急に体が軽くなりました。そして、私は旅立ったのです、冒険の旅へと。





# Instruction

インストラクション



## ■ ゲームを始める前に ●ディスク構成

デモ・ディスク0	オープニング・ディスク(起動ディスク) 一番最初からゲームを始めるときに使用します。
デモ・ディスク1	エンディング・ディスク(データ・ディスク) ゲーム中の指示があった時、入れ替えて下さい。
デモ・ディスク2 (MSX turboR)	デモデータ・ディスク (データ・ディスク) このディスクはMSX turbo Rのみ付属しています。
ゲーム・ディスク0	(起動ディスク) ゲームの前半が入っています。ゲームをロードする時は、このディスクから起動して下さい。
ゲーム・ディスク1	(起動ディスク/セーブ・ディスク) ゲームの後半が入っています。後半のゲームをロードする時は、このディスクから起動して下さい。このディスクは、セーブ・ディスクを兼用しています。
ユーザ・ディスク	(セーブ・ディスク) このディスクは付属していません。(ゲーム・ディスク1にセーブできるため) 生ディスクをフォーマットしてご使用下さい。  ..... (起動ディスク) このディスクを入れて電源をONにするか、リセットして下さい。プログラムが起動されます。  (データ・ディスク) データのためのディスクです。起動することはできません。



## セーブ/ロードについて

このゲームは、SRAM、ディスクのセーブに対応しています。

その上、ディスクはゲーム・ディスク1とユーザ・ディスクの両対応となっています。操作上はゲーム・ディスク1をお勧めしますが、「どうもマスタ・ディスクに書き込むというのは…?」という方のためにユーザ・ディスクも使用できるようになっています。また、Xakiのユーザ・ディスクをお持ちの方はフォーマットせず、そのまま使用できます。書き込み先が違うためデータを破壊することはありません。

ユーザ・ディスクの作成は、BASICを立ち上げてフォーマットします。生ディスクをドライブに入れ、以下のコマンドを入力して下さい。

### フォーマットの手順

キーボードよりCALL FORMATと入力し、☐キーを押して下さい。

この命令を入力すると、ほとんどの機種では以下の手順が必要になりますが、これに該当しない機種もあります。該当しないパソコンをお持ちの方については、パソコン本体に付属のマニュアルをご覧ください。

Drive name(A,B) ☐ A を入力して下さい。

1-Single sided

2-Double sided? ☐ B を入力して下さい。

Strike a key when readyと出たら☐キーを押して下さい。しばらくすると……

Format complete

OK

と出れば終了。

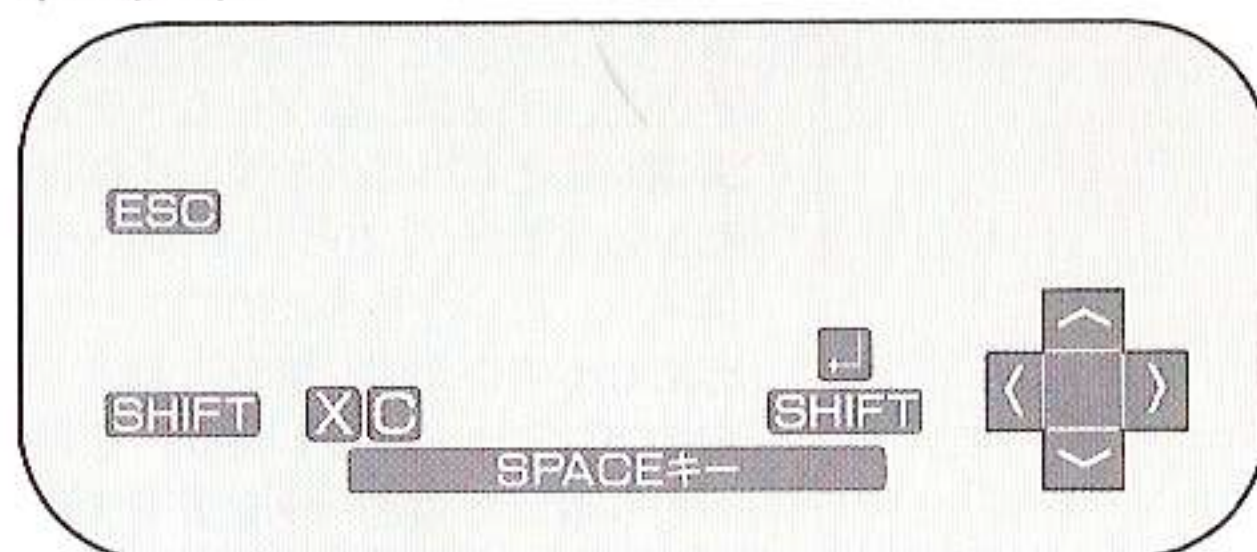
以上でフォーマットは終了し、ユーザ・ディスクができました。



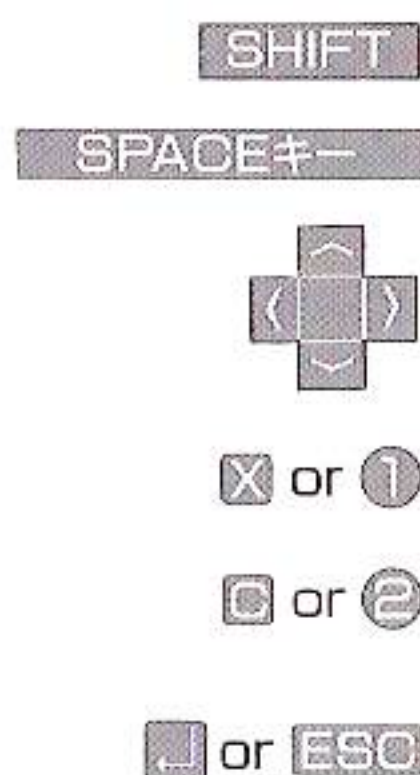
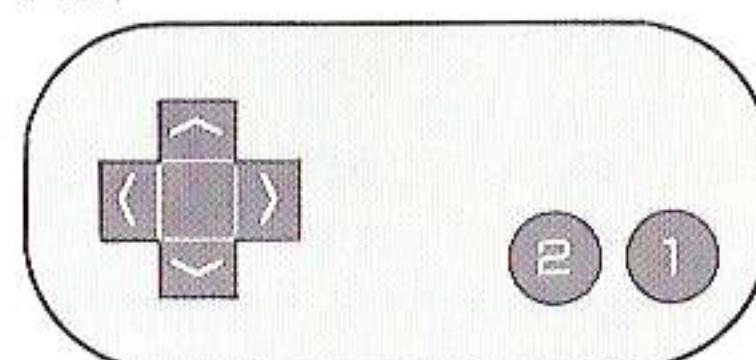
# 操作方法

## ゲームの進め方

## キーボード



## パッド



フィールド上	メニュー中
メニューを開きます。	×
魔法を使います。	実行する。
移動方向用	選択用
ジャンプ	キャンセルする。
ロッド攻撃 (押し続けるとフォースのチャージ)	実行する。
×	キャンセルする。



## 画面の説明

### 基本画面

1) フレイが活躍する表示画面です。

2) フォース・チャージメーター

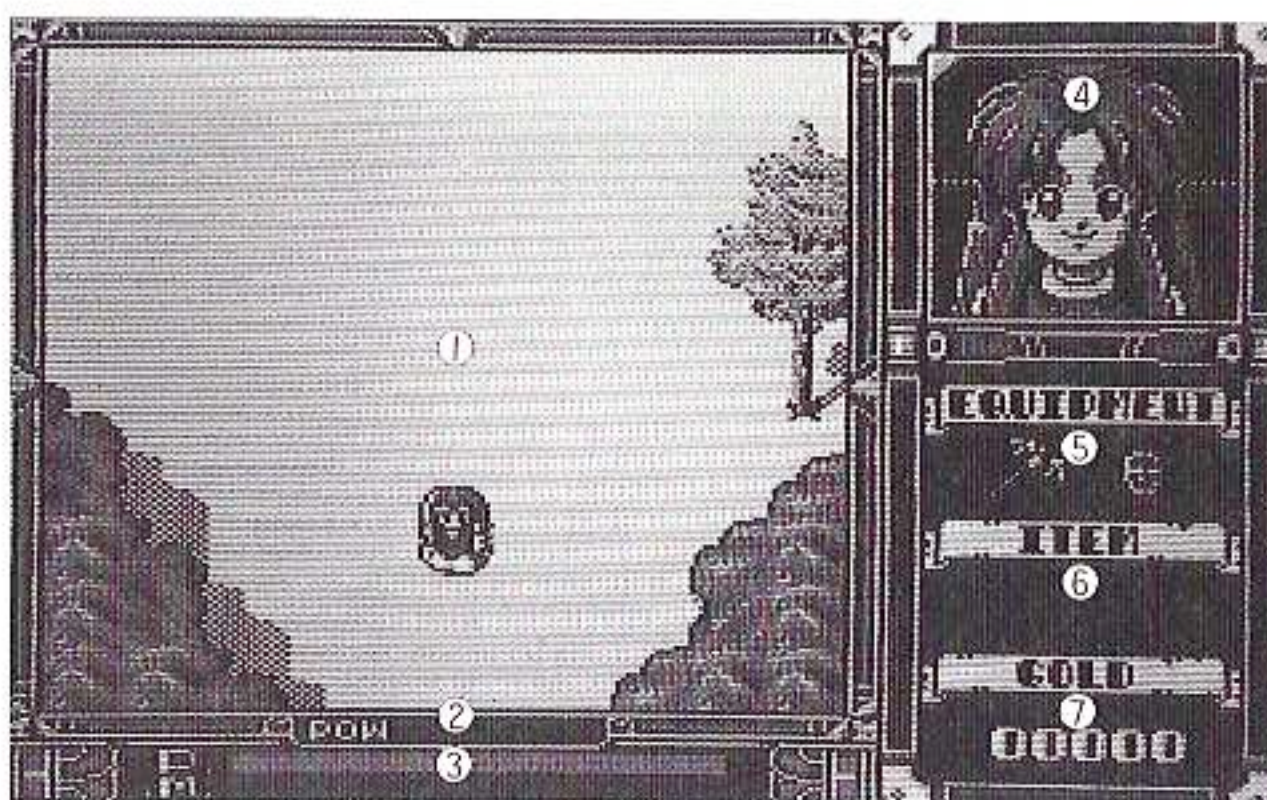
3) バイタリティ・メーター

4) ステータス・ウインドウ

5) 装備・ウインドウ

6) アイテム・ウインドウ

7) お金(単位/GOLD)



●力を貯めて打ち出すフォース・ボールのパワー・ゲージです。  
3つのゲージでレベル1  
4つのゲージでレベル2 のフォースが発射されます。  
5つのゲージでレベル3

●気力を表すメーターです。ブルーが気力をレッドが失った気力を示しています。(なお、このゲームではメーターは初めから最大となっています。)  
上側がプレイヤーで、下側がボス専用です。ザコは表示されません。

●今や常識?となりつつある。顔の表情によるステータス表示を行っています。バイタリティがなくなれば、表情が変わって知らせてくれます。

●ロッド/盾 現在、装備しているものを表示します。  
左がロッドで右が盾となっています。

●回復/魔法 現在、選択しているアイテムが表示されます。  
左が回復系で右が魔法アイテムとなっています。

●モンスターを倒すと入ってくるお金が表示されます。  
このお金で宿に泊まったり、アイテムを買ったりしましょう。(なぜ、モンスターを倒すとお金が入ってくるかは聞かないで…)



## セレクトメニュー

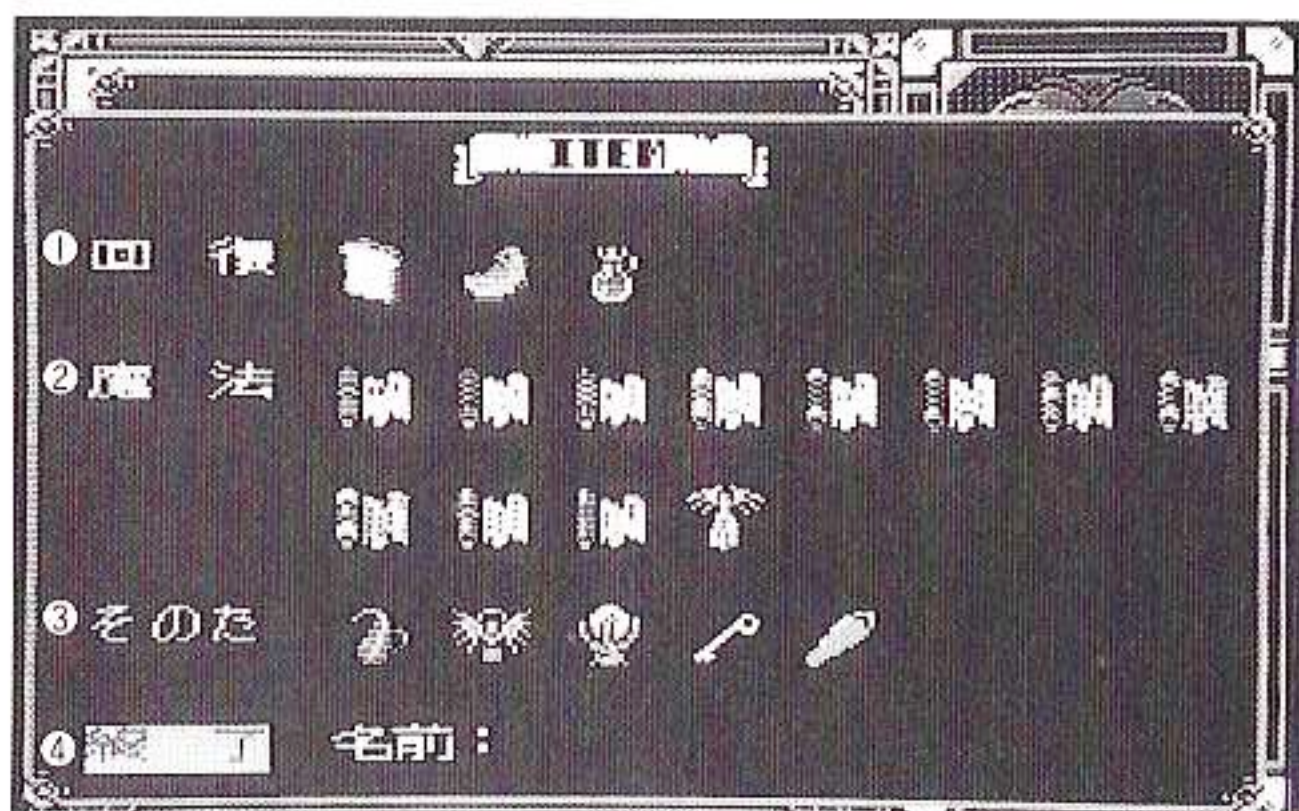


**SHIFT** キーで表示される処理選択用のメニューです。カーソルキーの上下で選び、トリガ2 (Cキー)を押して下さい。

- (0)EXIT
  - メニューを抜け、元の画面に戻ります。
- (1)アイテム
  - アイテムメニューに移ります。回復系と魔法系の選択ができます。(詳しくはアイテム選択メニューの説明をご覧ください。)
- (2)装 備
  - 装備メニューに移ります。ロッドと盾の選択をします。(詳しくは装備選択メニューの説明をご覧ください。)
- (3)システム
  - システム・メニューに移ります。スピード調整とBGMサウンドの切り替えができます。(詳しくはシステム・メニューの説明をご覧ください。)
- (4)回復アイテムを使う
  - アイテム・メニューで選んだ回復アイテムを使用します。(ドーピングのしすぎに注意しましょう。でも、害はないけどね。)



## アイテムメニュー



アイテムを選択するメニューです。

カーソルの上下でアイテムの種類を、カーソルの左右でアイテムを選んで下さい。選ばれたアイテムはポップアップして名前が表示されます。

### (1)回復

- 回復アイテムです。ここで選んだアイテムはメインメニューの「回復アイテムを使う」で使用できます。また、自分のバイタリティがなくなってきた時も自動的に使用されます。

### (2)魔法

- 魔法アイテムです。ここで選んだアイテムは`SPACE`で 사용할ことができます。巻物(スクロール)は使用するとなくなりますが、テレポートアイテムは半永久的に使用できます。

### (3)その他

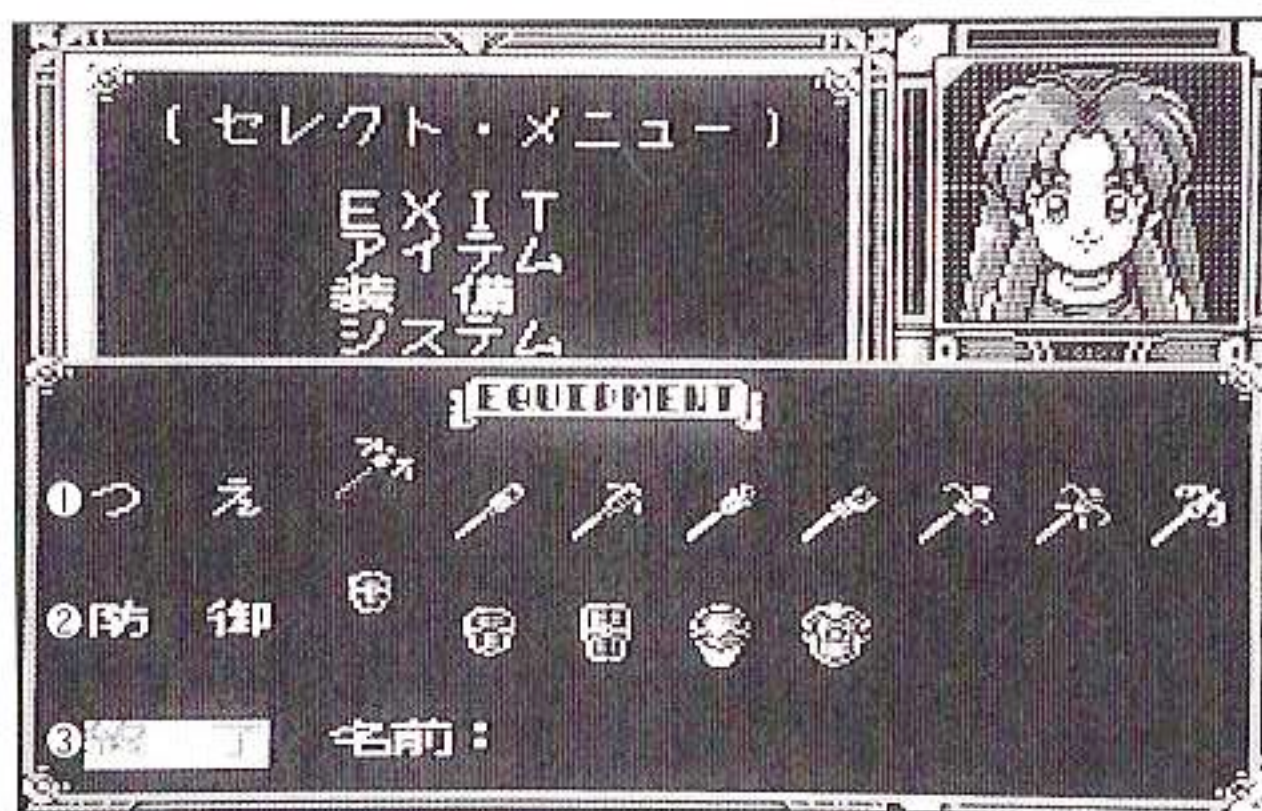
- イベント用アイテムで使用できません。名前を見ることのみ可能です。

### (4)終了

- ここを選んで、トリガ2(Cキー)を押せば、メインメニューに戻ります。



## 装備メニュー



装備を選択するメニューです。

カーソルの上下で装備の種類を、カーソルの左右で装備を選んで下さい。選ばれたアイテムはポップアップして名前が表示されます。

(1)つ え

- 攻撃用の杖(ロッド)です。ここで選んだロッドは戦闘時に魔法弾を発射できます。ロッドによって発射される弾が変わりますので、状況に応じて使い分けてください。

(2)盾

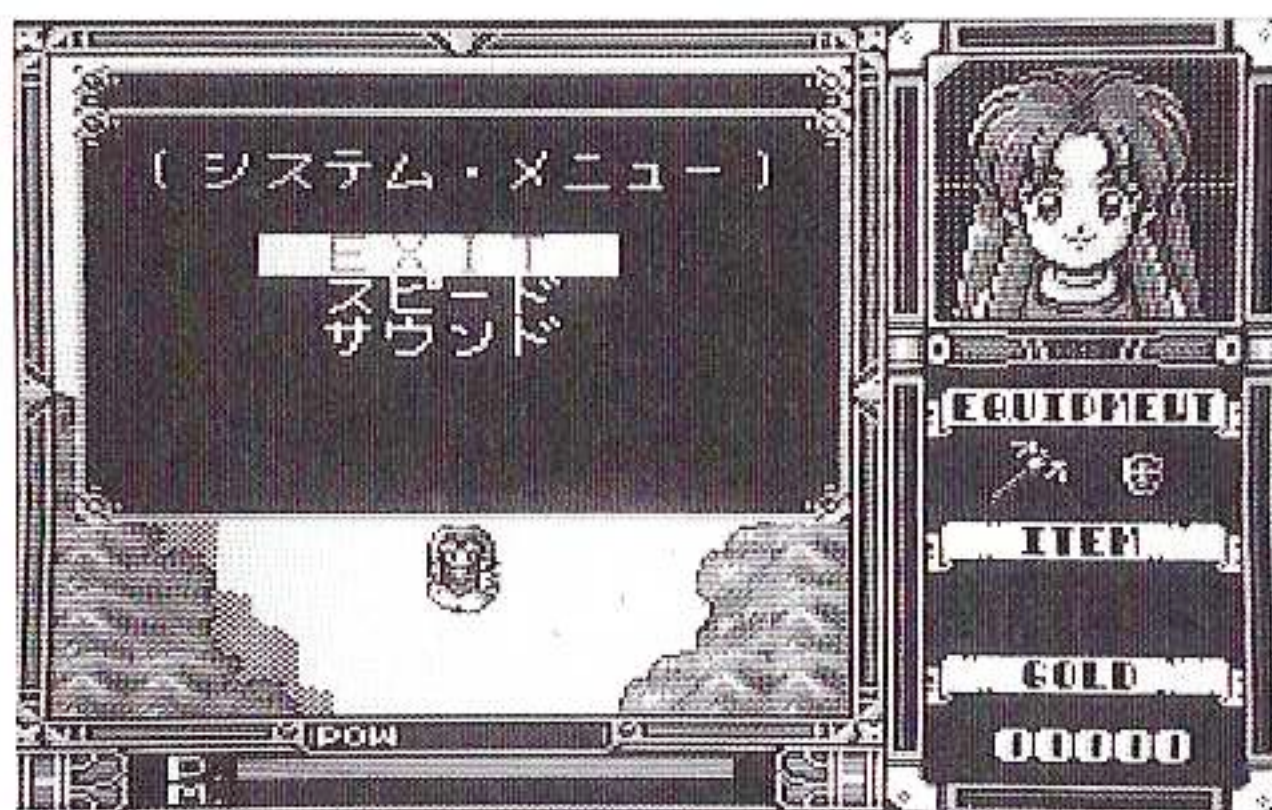
- 防御用の盾です。選ばれた盾により防御力が変化します。なるべく高い盾を買うことをお勧めします。

(3)終 了

- ここを選んで、トリガ2(Cキー)を押せば、メインメニューに戻ります。



## システムメニュー



各種設定をするメニューです。  
カーソルの上下で選んで、トリガ2(Cキー)を押して下さい。

### (1)スピード

- フィールド中の動くスピードを変更できます。ただし、「はい」はMSX turbo Rでないと、あまり変わりません。

### (2)サウンド

- FM音源版サウンドとPSG音源版サウンドを切り替えます。残念なことに、PSG音源版のほうがMSX2/2+の場合、早くなってしまう。(PSGなら3チャンネルだが、FMだと12チャンネルも音をならしているためプログラムの負担が変わるわけです。)

### (3)EXIT

- このメニューを抜けます。



## ロード/セーブメニュー



ロードとセーブをするメニューです。

ロードは立ち上げ時のみ表示されるもので、ゲーム中からは入ることができません。セーブは、宿に泊まるかセーブポイントでする事ができます。

(1)ロード/セーブ  
するメディア(媒体)  
を決定します。

●カーソルの上下で選んで、トリガ2(Cキー)を押して下さい。

(2)ロード/セーブ  
する番号を選んで  
下さい。

●セーブされている番号には、場所の名前と金額が表示されます。セーブ番号は、なるべくなら、毎回変えて下さい。データの安全性が高くなります。



## ショップメニュー



買い物メニューです。

カーソルの上下で処理を選んで下さい。このメニューはお店で買い物をする時表示されます。

### (1)品物

- カーソルの左右で品物を選んで下さい。ほしい品物を選んでトリガ2(Cキー)を押せば、品物の説明をしてくれます。その説明を聞いて、気に入ったら購入するとよいでしょう。

### (2)やめる

- トリガ2(Cキー)で、このメニューを抜けます。



## ゲームの展開

### 進行の手引き

#### ●町(TOWN)

RPG風に話をして情報を集めたり、お店で買い物をしてパワーアップを図ったりすることができます。

#### ●武器屋

シールドやロッドを商っています。パワーアップの重要なアイテムですね。

シールドはタワー・シールドが買い頃、これで最後まで行けるぞ！

#### ●道具屋

ポーション等を商っています。魔法屋が兼業しているところもあります。

#### ●魔法屋

巻物や杖を売っています。今回のゲームではスクロール(巻物)の使い方が攻略のポイントとなるでしょう。

#### ●宿

ここでディスクにセーブすることができます。ゲームオーバー時はステージの頭に戻されますので、さほどセーブする必要はありません。(お金も残ります)

#### ●その他

- フェアレスの町ではラトクの家は最後に行ってみましょう。
- トロッコやサーフィンとは体で曲がれ！(要するにカーソルキーを使えということです)
- ボスには魔法だ！(安全に倒すならこれが一番)
- ゲーム後半にも実は店がある！でも、町はない。

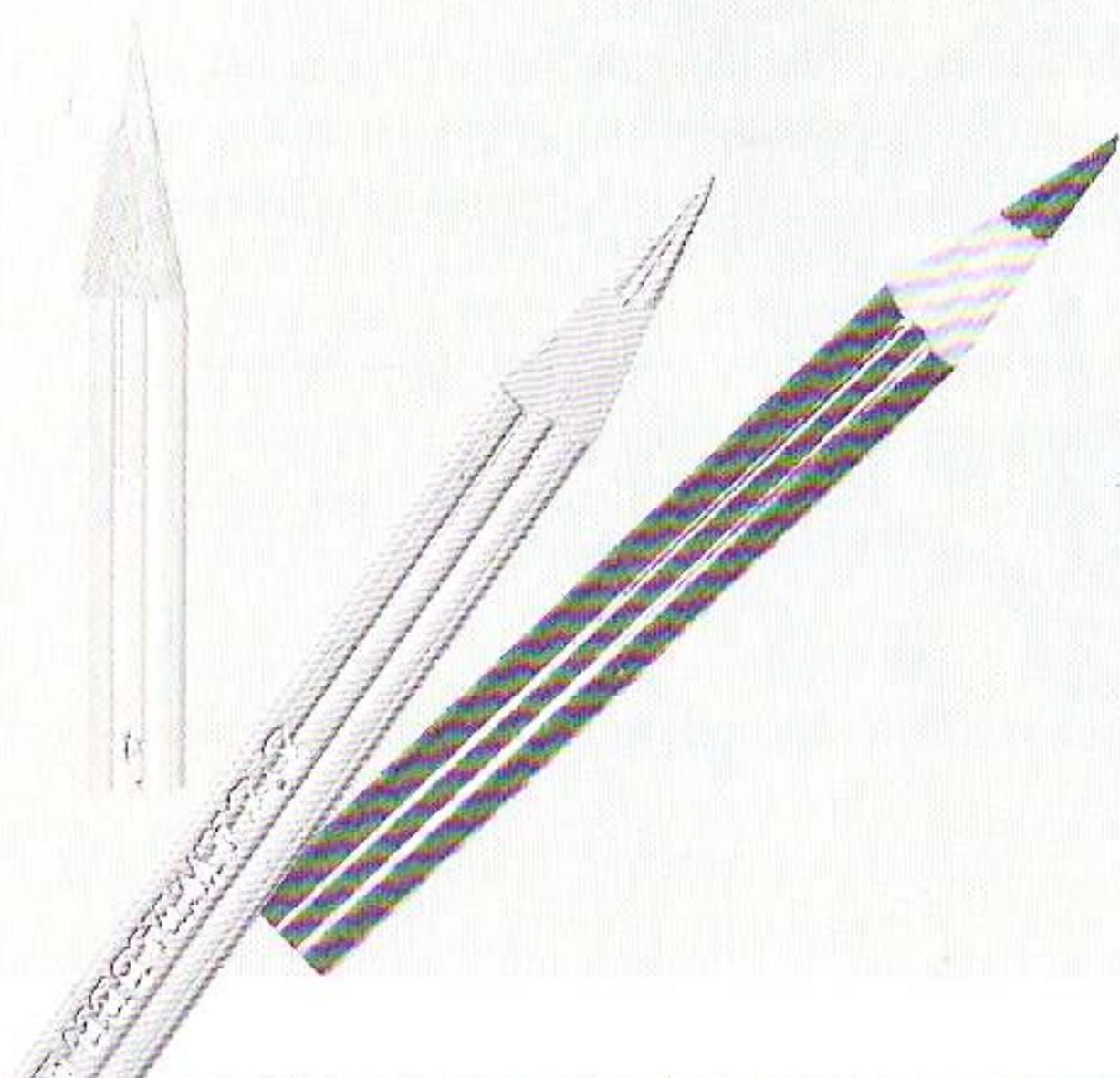
※毎回セーブポイントを変えると安全。(ディスクのエラーから身を守るために、けっこう読めないディスクが発生するらしいので…)





開発スタッフより

**STAFF**







ども、今回はとても肩書が多くなってしまった中津です。  
この企画がXakⅡの波間に浮いているのを見つけて、拾い上げて、早や1  
年あまり…(思いにふけっているらしい)。

やっとやっと！発売を迎えたのです。(ジーンとする様に)  
長かった、この1年…。(おいおい、また物思いにふけるなっ)  
で、楽しんで頂けましたでしょうか？えっ、まだ遊んでいない!!  
そうですか、すいません……。 (しゅん)

じゃあ、ゲームを始める前に、この世界における魔法について、ちょっと  
お話したいと思いますので、聞いてやって下さい (シナリオ書きのわがま  
ま……)。

そもそも、世界はXakの力で満たされているわけですね。これは我が世界  
のディラックの海のエーテルに相当する無限の力なんです。つまり、その  
ままじゃ、何もないのと同じ事なんです。ですから、その力を取り出す技  
術つてのが魔法つて事になるわけです。そんな訳でフレイちゃんの使う魔  
法つてものにも、それなりの技術が必要な事になります。はい。

まず、ロッドですが、内部に魔法によって焼き込まれた魔法回路が、フレ  
イを媒体としてXakの力を取り出し、増幅・交換して敵にぶつける強力な  
物なんですね。当然、使用者は魔法の修業を積んでいて、Xakの力を自  
在に操れる必要がありますが。

それと、スクロールは魔導士たちがXakの力を交換して、物理的な力にし  
たものをスクロールの形に固めた物だったりする訳です。これを使う時は、  
書き込まれている開放の呪文を読むだけで良いんですから、簡単なもので  
すね。

ただ一般の人より魔法使いが使うとそのパワーがまったく違ってきますけど。  
でも、使うのは一瞬の間だけど、きつと何時間もかかって作るんでしょう  
ね。まあ、そんな感じでページもなくなってきたので、終わりにしたい  
と思います。

なにはともあれ、これだけは書いておく。

この物語は絶対に面白い。(夢枕 獏さんファンです)ちゃんちゃん!





プレイを買ってくださった  
ユーザーの皆様  
どうもありがとうございますー!!

XaK 1でのアンケートハガキに書かれた要望  
「スクロールが速いぞ」や「字が見えないぜ」や「アニメをもっと多くやれー」  
など! プレイではなるべく多くとり入れたつもりですが  
どうでしたでしょうか? 「フ、まだまだ甘いぜ!」と思ったらまた  
アンケートハガキのあみにもいいですから書いておいてください  
おねがいします!!





初めまして! 私が、turbo Rのオープニング・エンディングを担当しました。申しわけありません、末永君のファンの方...。末永キャラに似せようと努力したのですが、見ての通りです。私は、今年入社したばかりの新人です。MSXでゲームをしたのは、1-0、2004-、グッジョブ、ぐらりであまりゲームを知らない人なのです。正直言って、MSXにはまったく興味がなかったのだ。私はX68ユーザーなのです。そんな私が、MSXのグラフィックを描くことになるなんて、きえもしなかったのです。

グラフィックで閉口したのは、1ドットの大さきです。これにはまいった! あまりなめらかなラインは引けないし、小さな絵は顔が思う通りに描けないし、色数は足りないし、苦労したのですが、そのわりにはたくさん不満もあつたりするし...。(何か、今の表現おかしい気がする...)

実は、私は自分で描いたキャラクターを見て、鼻にいったためしがないのです。描いた直後は鼻にいても、一日たてば、なんでこんな絵をいいと思ったのだろうと、考え直すのが常なのです。自分が描きたいキャラクターが描けない、サイテーの奴です。だから苦情は、アンケートハガキに書いて、どしどし送って下さい。(自分で自分の首をしめてどうするんだ.....)

というところで、今後またMSXでお会いすることがあるかも知れませんが、見捨てないでやってください。(ウシはましになっているかも...) それでは、さようなら....。

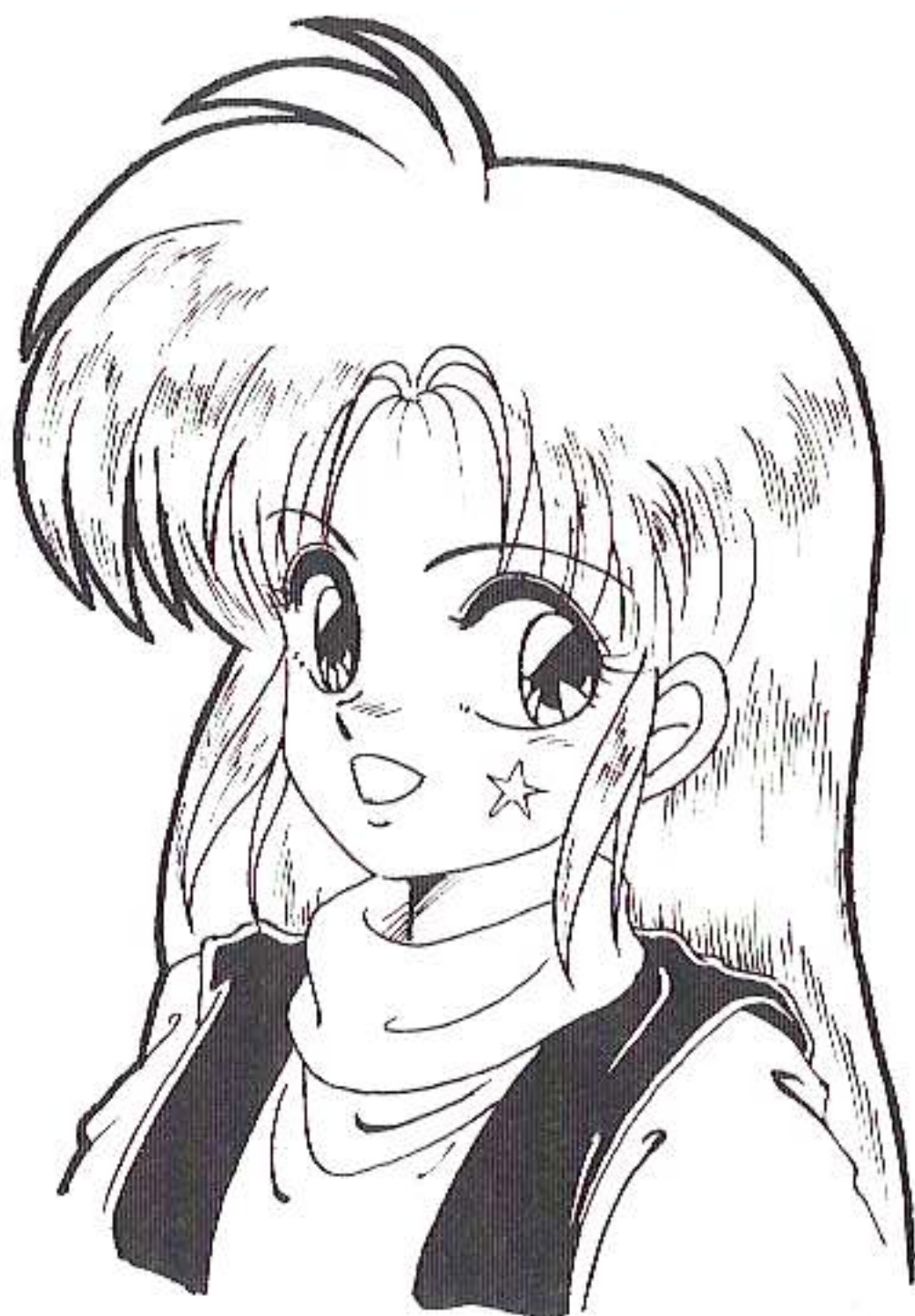
P.S.

ここに描いたキャラクターは、プレイとは何も関係がありません。ついでに言うと、右の絵も、あまり鼻にいったキャラではないのです。こんな絵は描きたくないのに、こんな絵しか描けない、あわれな僕です。では、本当に さようなら。

また会う日まで....

1990. 10. 24.

あまりきれいな字ではないので  
読めなかったらすいません。







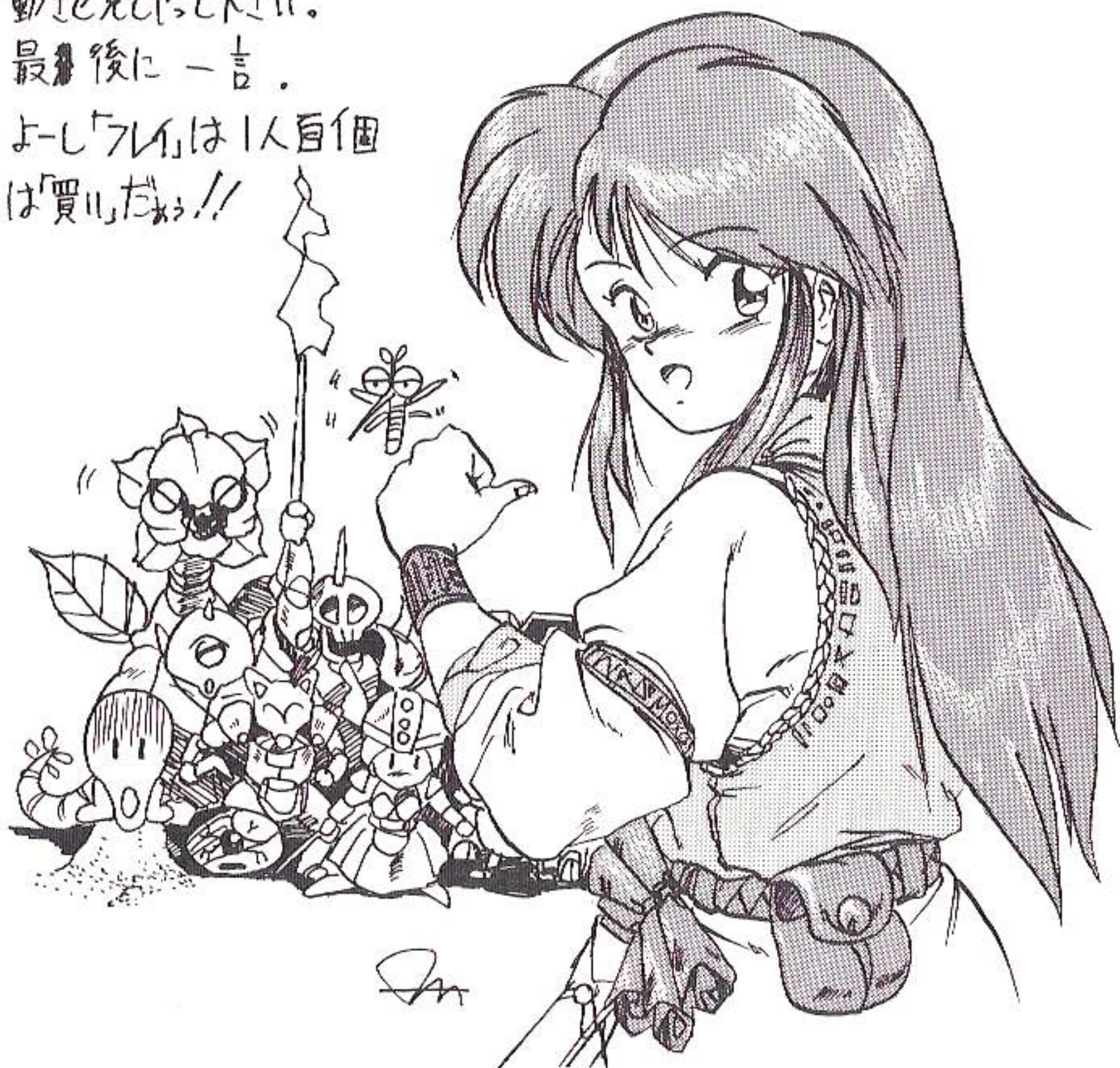
## MSXユーザーの皆様初めまして!!

MSX2版「フレイ」ではメイングラフィックデザイナーの末永サンのグラフィックを基に、モンスターやキャラクターのアニメーション設定をやらせていただきました。

最初はこの「フレイ」のモンスターたちも、「X&K外伝」ということで、比較的、おとなしい奴らばかりでしたが、巨大ザコ、か出たあたりからエスカレート、ごらん通りの個性だらけの超ひんまじりモンスターばかりになってしまいました。私もそんなモンスターたちに応えるべく、量感やカの入れぐあいetc..を考えたアニメパターンを設定してやったつもりです。ぜひぜひ、目をコアラのよーにして、動きを見てやって下さい。

最後に一言。

よし「フレイ」は1人百個は「買った」ぞ!!







「20分後×未来」—— 20 MINUTES INTO T×E FUTURE.——

この言葉には、どういう意味があるのだろう。ネットワーク×23の冒頭で画面に5秒ぐらい表示される。番組中では何の説明もされないし、内容ともまるで関係がない。いや、関係があるはず、あれはきっと原作者からのメッセージなのだ。

「20分」この時間を長いと感じるか短いと感じるかは個人差もあるだろうし、その時の状態にもよるだろう。が、20分後の未来を想像するのは、そんなに困難なことではないように思える。2時間の映画を観始めた時に、20分後に何をしているかと問われれば、「映画を観ている。」と答えるだろう。そう、その時は答えに絶対の確信を持っているかもしれない。しかし、20分という短い時間(MICKの感覚)の間に、何が起こるかなんて事は、分かる訳がないのである。「映画を観ている。」という答えは、20分後に何をしているか、という答えではなく、20分後に何をしていたいかという答えなのだ。面白くなくて観るのをやめていたり、寝ているかもしれない。火事になっているかも知れない。もう、死んでいるかもしれない。そんな馬鹿な!?と思うかもしれないが、絶対に有り得ないとは誰にも言えないのだ。結局、たった20分後の未来でさえ、どうなるのかは人間には分からないのだ。シリーズ第1話のラストで、マックスが次のように喋っている。

「ある人はこう言っている。『未来は若いオリーブのベタである。』しかし、そこにある葉は、果たして健康かしらねえ。」

原作者は、現在の地球をドラマの中の世界に置き換え、自分の考えをマックスを通して視聴者に訴えているようである。いや、愚痴っていると言うべきか。ドラマの冒頭で20分後でさえわからないと言っているではないか。第1話では未来(現在)の何が起こるかわからない(何が起こっても不思議ではない)地球を舞台としていることを教え、極一部の上流階級といわれる人達の実情(?)を愚痴っている。(「わが社長はいつウソを言ったか?…喋った時。」マックス談)

第2話では言語の多様化と人口増加にともなう地球上での、人類飽和状態について愚痴っている。(「中国語では一つのことを言い表すのに30通りの言い方があるんだ。だから、人口が増える。女がNOと拒んでも、そうとはとらずに突き進むからさ。」マックス談) 第3話では臓器移植について愚痴っている。(「自然の摂理に逆らえば、そこに悪が生まれる。うわあわあ。」マックス談)

上記のマックスの台詞だけでは、よくわからないかもしれないが、真面目に観たことのある人ならば、何となくわかってもらえたと思う。第4話以降は自分の目と耳で確かめて欲しい。単なるアミューズメント番組として観るのもいいが、たまには別の観点から観るのもいいものだ。

20分後の未来でさえ、どうなるか分からない世の中だ。9カ月も先のことなんか分かる筈がない。「9カ月後に爆発的に流行している。」という未来を夢見て造ったポップブレイカー。この文章を貴方が読んでいる時に結果



が分かりかけている。

「ポップブレイカーが流行するからだって？」

「うわぁ!!そんな事…ん、いや、ありうるか。」

MICK=BOLEGARD

《補足》

上記の文章は、MICKの独断と偏見に基づいて書記されました。ドラマそのもののテーマは、まるで違う可能性が高いので、ご了承下さい。

なお、これは「ポップブレイカー」と共に2次元空間に疑似3次元空間を創作した最高傑作「FRAY」のマニュアルであることを明記しておきます。

### ●プログラマー 青木正二郎の主張

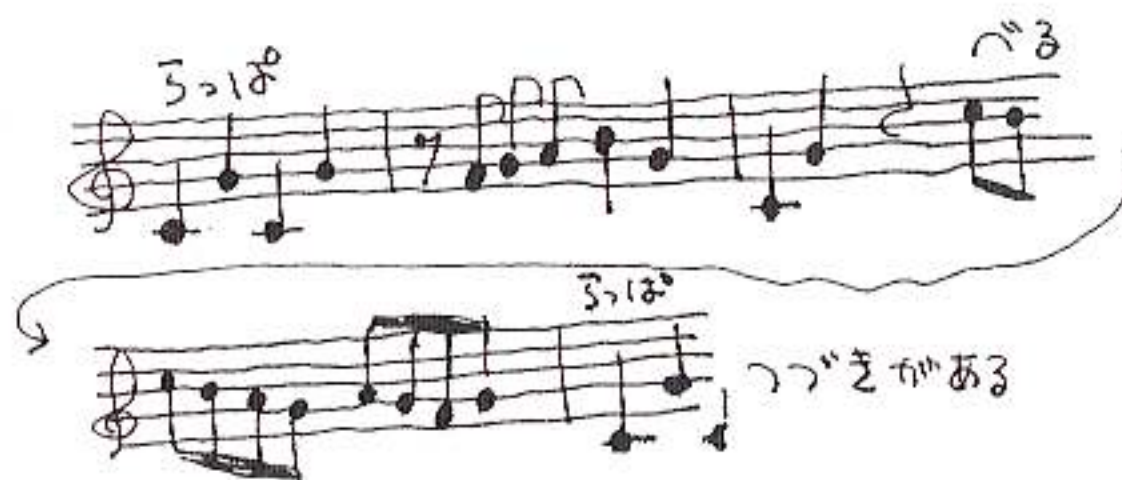
あおき!!  
1990.

みなさん、今日は…と言うよりも、はじめまして。フレイのMSX turbo R版のスタッフの青木です。でも、入社したばかりの新参者ですので、スタッフの皆さんを泥沼に引き込む恐怖の魔物だったのかもしれないなあ…。(否定できないのが悲しい所である。) まあ、それは置いといて、フレイは面白いぞ～。

Xakと同じ世界でありながら、Xakとは違ったコミカルな敵キャラ、ストーリー展開、笑える人間観(ライバルのエリスとか)、好きだなあ。こういう感覚が。

でも、私はフレイの全てを知っているわけではないので、きっと、もっと面白い所が至る所に散りばめられた作品だと思っています。さあ、きみもフレイとなってエキサイティングな旅に出発だあ!!

おわり。



### ●ミュージックコンポーズ 新田忠弘の 主張



フレイのテーマは簡単だから指一本で弾けちゃうんだぞ。すごいだろー。…。  
え、すごく早い… なるほど 3つだったのか…  
うーん

にっは





## 動かない時には

製品には万全を期していますが、万一、プログラムが動作しない時には、次のことをお確かめ下さい。

- ★本体やディスプレイは正しく接続されていますか？
- ★ディスクは正しくセットされていますか？
- ★何かキーを押しながら、電源を入れていませんか？

他、ご購入されたご販売店等で、同じ機種での動作をお確かめ下さい。もし、別の機械で正しく動作するような場合は、ご使用の機械の故障などが考えられます。ご販売店にご相談下さい。

### ●MSX2/2+用について

ディスクが4枚セットとなっています。交換するディスクが間違っていないか、メッセージを確認して下さい。

### ●MSX turbo R用について

ディスクは5枚セットとなっています。交換するディスクが間違っていないかメッセージを確認して下さい。

### ●サウンドについて

「FRAY」はFM音源(MSX MUSIC)に対応しています。

FMパナアミューズメントカートリッジをお使いの方は、カートリッジの切り替えスイッチを“中”に合わせてご使用下さい。(一部の種類では、別の音量にしたほうがバランスの良いものもありますので、いろいろご調整なさることをおすすめします。)

なお、このゲームは音のバランスを外部スピーカで調整しておりますので、外部オーディオ機器へ接続された方が、より迫力ある音で楽しむ事ができます。ぜひ、一度お試し下さい。



## サポート体制

- ディスクを読んだ後、止まってしまった
- 画面が乱れて変な文字やグラフィックが出た
- 最初からまったく動作しない

などの症状が発生した時、また前項の他の場合にも動作しない時には、誠に申し訳ございませんが、お手持ちのディスクの動作不良が考えられます。大変お手数ですが、商品には同封のユーザーサポート依頼書をご記入の上、弊社までディスクと共に郵送下さい。

至急調査の上、交換品をお送り致します。なおユーザーサポートはユーザーアンケートをご返送して頂いた方にのみ有効ですので、ユーザーアンケート葉書は必ずお送りくださいますようお願い致します。

### ● もしもディスクを壊してしまった時は

お客様の操作ミス等でディスクを壊されてしまった場合、有償でディスクを交換いたします。料金はディスク1枚につき現金1500円（税込）を現金書留でお送り下さい。

※ディスクをお送りの際にはダンボール紙等で丁寧に包んで、必ずすべてのディスクをお送り下さい。ユーザーディスク、データディスクなどお手元で作成された関連ディスクがある場合は、それも忘れずに同封して下さい。

### 【送 り 先】

〒510 三重県四日市市安島2-9-12  
株式会社マイクロキャビン ユーザーサポート係

- 商品の品質に関する問い合わせは……  
月～金曜日 14:00～17:00  
TEL.0593-51-6482 ユーザーサポート係まで

※ヒントについての問い合わせはご遠慮ください。



## ご注意

- ①このプログラム及びマニュアルの内容の一部又は全部を無断で複製することは法律により禁止されています。レンタルやコピーを行なうと、著作権法により厳しく罰せられます。  
当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、ご注意ください。
- ②このプログラムは、個人用として使用するほかは、著作権法上、株式会社マイクロキャビンに無断で使用することは出来ません。
- ③この製品の仕様は、将来予告なしに変更することがあります。
- ④製品の内容には万全を期していますが、万一ご不審な点、誤り、記載もれなど、お気づきになられましたらご連絡下さい。
- ⑤運用した結果については④項にかかわらず、責任を負い兼ねますので、ご了承下さい。
- ⑥お電話やお手紙でのゲームのヒントについてのお問い合わせは、お受けしておりませんのでご了承下さい。





# STAFF

ゲームデザイン/シナリオ/プログラミング  
Game Design, Scenario & Programming

中津 泰彦  
YASUHIKO NAKATSU

ゲームデザイン/グラフィックス  
Game Design & Graphics

末永 仁志  
HITOSHI SUENAGA

グラフィックス  
Graphics

古屋 賢三  
KENZO FURUYA

陣内 靖弘  
YASUHIRO JINNAI

MSX turbo R版/プログラミング  
Programming

山川 富士男  
FUJIO YAMAKAWA

青木 正二郎  
SEIJIRO AOKI

ミュージックコンポーズ  
Music Compose

新田 忠弘  
TADAHIRO NITTA

アートディレクション  
Art Direction

谷口 恵津子  
ETSUKO TANIGUCHI

イメージイラストレーション  
Image Illustration

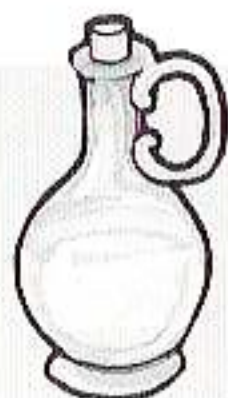
ここまひ  
KOKOMAI

企画・制作  
Production

マイクロキャビン/アローソフト  
MICRO CABIN/ARROW SOFT  
(C)1990 MICRO CABIN

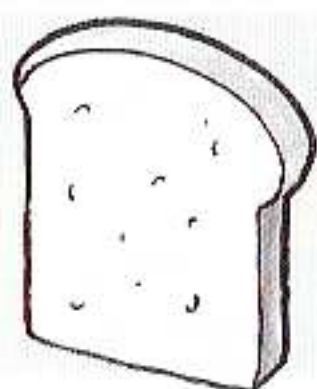


## 主なアイテム



### ●ゲミル・ポーション

ゲミルという薬草から作られた体力回復用の薬。この薬を飲めば、消耗した体力を完全に回復する事ができます。しかし、飲み過ぎは体に良くありません。



### ●パン

お腹がへっては戦いにも身が入りません。これで体力を回復して頑張りましょう。しかし、あまりお腹のたしにはなりません。



### ●干し肉

これもパンと同様に体力を回復する事ができます。パンよりは値段が高いのですが、その分高カロリーなので、パンよりも効果があります。



### ●テレポート

今まで行ったことのある場所に移動できます。何回でも使用が可能で非常に便利なものです。

（ただし、結界の内と外の間で出入りが出来ない事があります。）



## 主な装備

### ●シールド



#### 【スモール・シールド】

小型で軽く扱いやすい盾なので、初心者には使いやすいものとなっています。これは最初からフレイが装備しています。



#### 【ラウンド・シールド】

スモール・シールドより一回り大きく頑丈な盾。大きい分だけ重くなりますが、防御力は大きくなります。



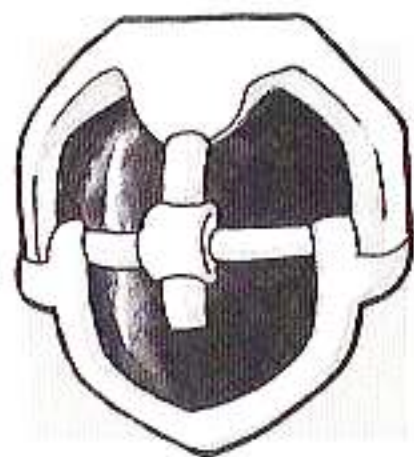
#### 【タワー・シールド】

ラウンド・シールドよりもさらに大きく重い盾。しかし、その効果はラウンド・シールドをはるかに上回る。これがあれば、まず大丈夫だが、その分値段は少し高いようです。



#### 【シルバー・シールド】

ラウンド・シールドと比べて大きさも重さもあまり変わりません。しかし、防御力はラウンド・シールドの比ではありません。値段が非常に高いので、手に入れえるのは大変でしょう。



#### 【ナイツ・シールド】

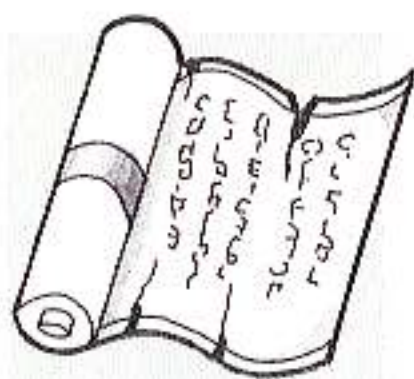
これは買うことのできる盾で一番高価なもの。防御力は言うまでもなく最高。重さはなんとスモール・シールドよりも軽い。だが、よっぽどのお金持ちでなければ、買う事はできないでしょう。



## 攻撃魔法

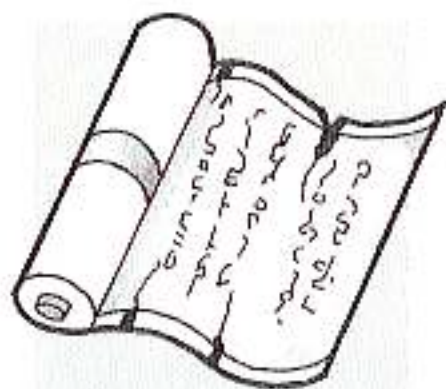
### ● スクロール

巻物による攻撃で一個につき1回しか使えません。  
使用した巻物はすべての形を魔法のエネルギーに分解され消滅します。



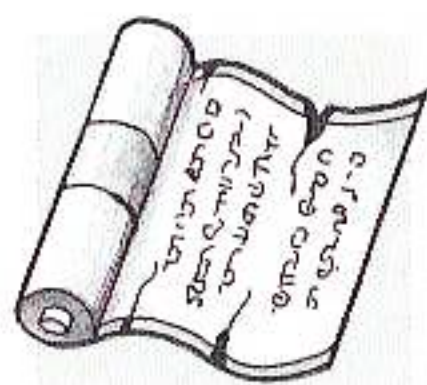
#### 【ファイア】

フレイから走り出た火炎がモンスターを焼き滅ぼします。敵が何処にしようとも火炎はモンスター目掛けて走ります。



#### 【サンダー】

天空から雷がモンスターを目掛けて襲いかかります。この攻撃を受けるとほとんどのモンスターは生きてはいられないでしょう。



#### 【ファイア・ウォール】

前方を壁の様な炎が舐め尽くします。しかし、後方には何の効果もありませんので、注意が必要です。





---

**【フレイム・ドラゴン】**

火炎龍を召喚し、すべての敵を焼きつくします。モンスターは何処にしようと逃げられないでしょう。



---

**【フレイム・バード】**

フェニックスを召喚し、すべての敵を焼きつくします。



---

**【ビック・ウェイブ】**

巨大な津波で、すべての敵を流し去ります。



---

**【ウォータ・ドラゴン】**

水龍を召喚し、すべての敵にダメージを与えます。



## 攻撃魔法

### ●ロッド

この攻撃では、フォースをチャージすることで、すべてのロッドを越えたファースパワー・ショットが可能です。これはロッドに関係なく発射できます。



#### 【マジカル・ロッド】

初めに持っているロッドで非常に弱いパワーしか使えません。弱い敵にしか効果がないでしょう。



#### 【アロー2・ロッド】

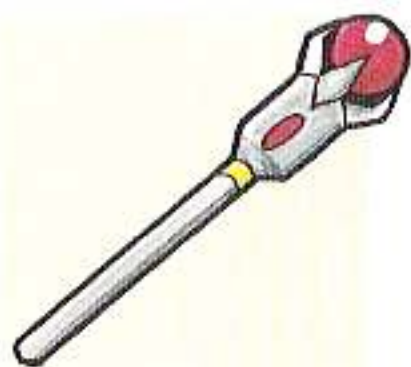
光の矢が2本前方に発射されます。矢の間隔が多少開いているので、効果的に使うには慣れが必要です。



#### 【アロー4・ロッド】

アロー2・ロッドの強力版です。4本の光の矢が前方に発射されます。矢の数が2倍になるので広い範囲に有効です。

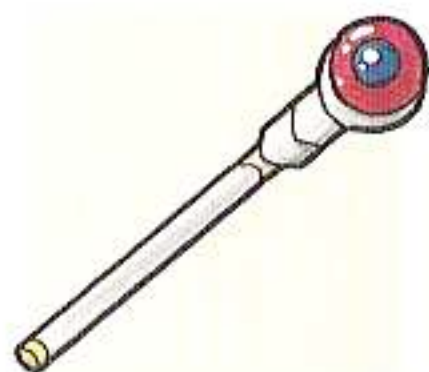




---

**【ファイア1・ロッド】**

火炎弾を前方に発射します。弾が比較的大きいので、割と安心して使うことができます。



---

**【ファイア3・ロッド】**

ファイア・ロッドの強力版です。3個の火炎弾を発射して敵を蹴散らします。密度の高い攻撃が可能です。



---

**【サイド2・ロッド】**

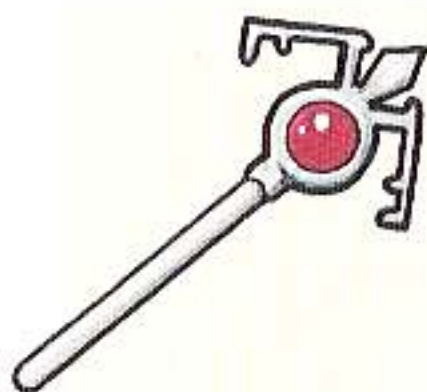
光弾を横方向に発射します。横方向を重視したロッドです。使う時と場所を選べば、なかなか有効です。



---

**【サイド4・ロッド】**

サイド2・ロッドの強力版です。左右の横とななめ前方に光弾を発射します。これも使う時と場所を考えれば非常に有効です。



---

**【ローリング・ロッド】**

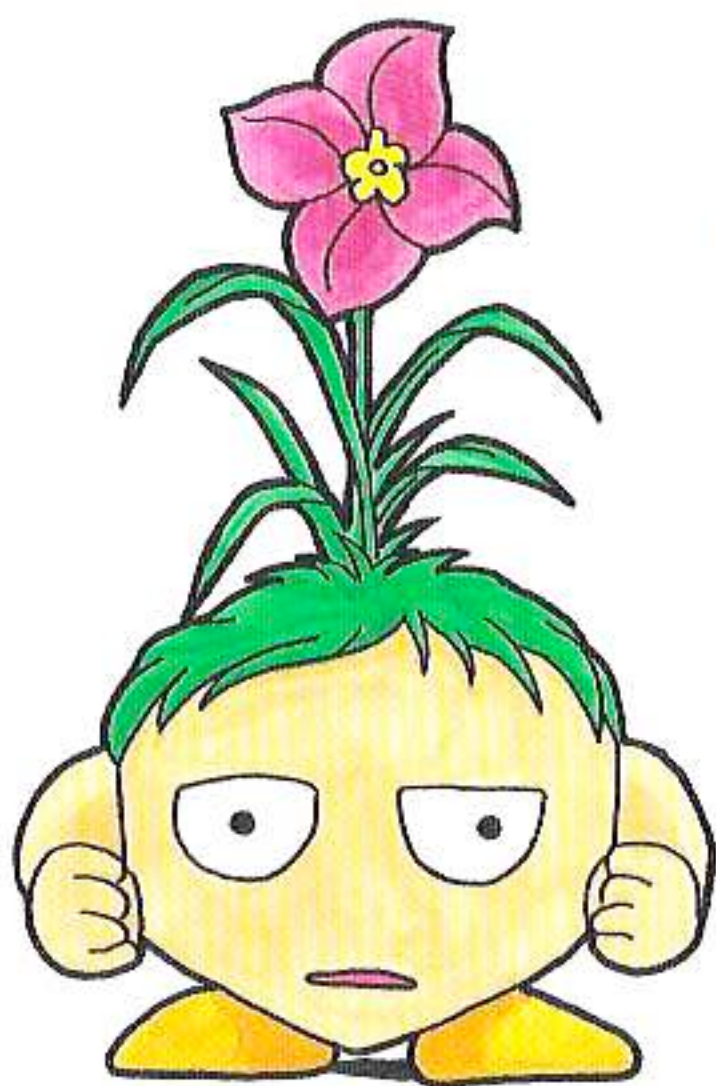
回転した光弾が前方に発射されます。巨大な敵に有効です。しかし、使い方を誤るとあまり効果は上がらないかもしれません。



## モンスターの一例

### ● サンドマン

通常は砂のように体を崩している。砂漠のような所であれば、表面に出ていることもあるが、普通は地中に潜んでいる。獲物を見つけると、地表に現われて襲いかかってくる。しかし、それほど強いモンスターではない。



### ● マンドラゴ

通常は頭は地中にあり、花だけが地上に出ている。一見、花が風になびいているように見えるが、よく見ると風がない時にも揺れている大バカ者。怪しいぞと言っているようなものである。地面から伝わる音によって獲物を見つける。空を飛ばば狙われる事はない、と思う。

### ● ワー・フォックス

一人前に盾を持っているモンスターである。接近戦は苦手とみえてブーメランによる遠方からの攻撃に頼る傾向がある。だが、ブーメランは大きく弧を描いて飛んでくるので、離れていれば簡単にかわすことができる、人もいるだろう。





---

●ロックマン

見た目は岩なのだが、忙しく動き回っていて、近づくと丸くなって突っ込んでくる。なかなか痛いやつである。



---

●ウィザード・ベーター

城の中に生息するモンスター。常にマントをはおっていて暑苦しくないのだろうか。本体部分は黒くて見えない。実はこのモンスターは2種類のタイプがあるらしい。姿形は同じだが、マントの色で自己主張しているらしい。



---

●グレート・ハーピー

羽根をたたむと、普通の人間と間違えてしまいがちな美女ぞろいのモンスター。羽根を飛ばして攻撃してくる。また、足蹴りをくらわせたの攻撃もあるので、以外とやっかいな相手。でも、「そんなに美人なら、一度襲われてみたい」なんてやつがたまにいたりするのである。困ったもんだ。



## 主な登場人物紹介

### 【フレイア・シェルバーン】

本ゲームの主人公。16歳、女性。  
魔導都市ミルセイアで修業を積んだ魔法戦士であり、ラトク(サークの主人公)を慕い、常にラトクと共にありたいと願う夢多き少女でもある。今回は、ラトクを追う長く厳しい旅に出るのだが…?



### 【ラトク・カート】

ゲーム“Xak”シリーズの主人公。19歳、男性。  
戦神デュエルの子孫で、この人間界を守る運命を神々より与えられているらしい。3年前のバドゥー復活の時、単身王家の聖域に乗り込みバドゥー復活を阻止した英雄であるが、常に他人のために行動する心やさしき青年でもある。今回は、父の噂を聞いた彼が、港町バヌワへ旅に出た後より始まることになる。

### 【ミリアム・スイート】

ヴァルアの町の元気少女。10歳、女性。  
愛称はミリーである。道具屋を営むおじいさんと暮らしている。「私ってば天才!」と「私はガキじゃないわよ!」が口癖。

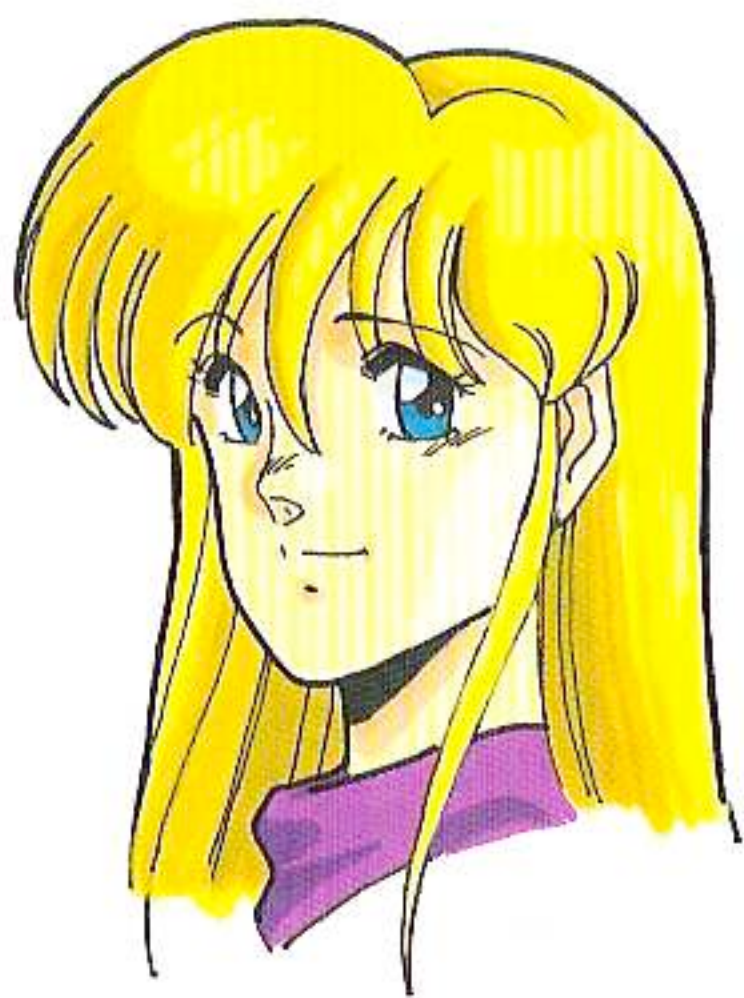




---

### 【エリス】

フェアレスの町長の孫、18歳、女性。  
ラトクの幼なじみであり、フレイの恋の  
ライバルでもある。しかし、この手の話  
に鈍いラトクは何も気づいていないので  
あった。がんばれエリス。負けるなフレ  
イ。



---

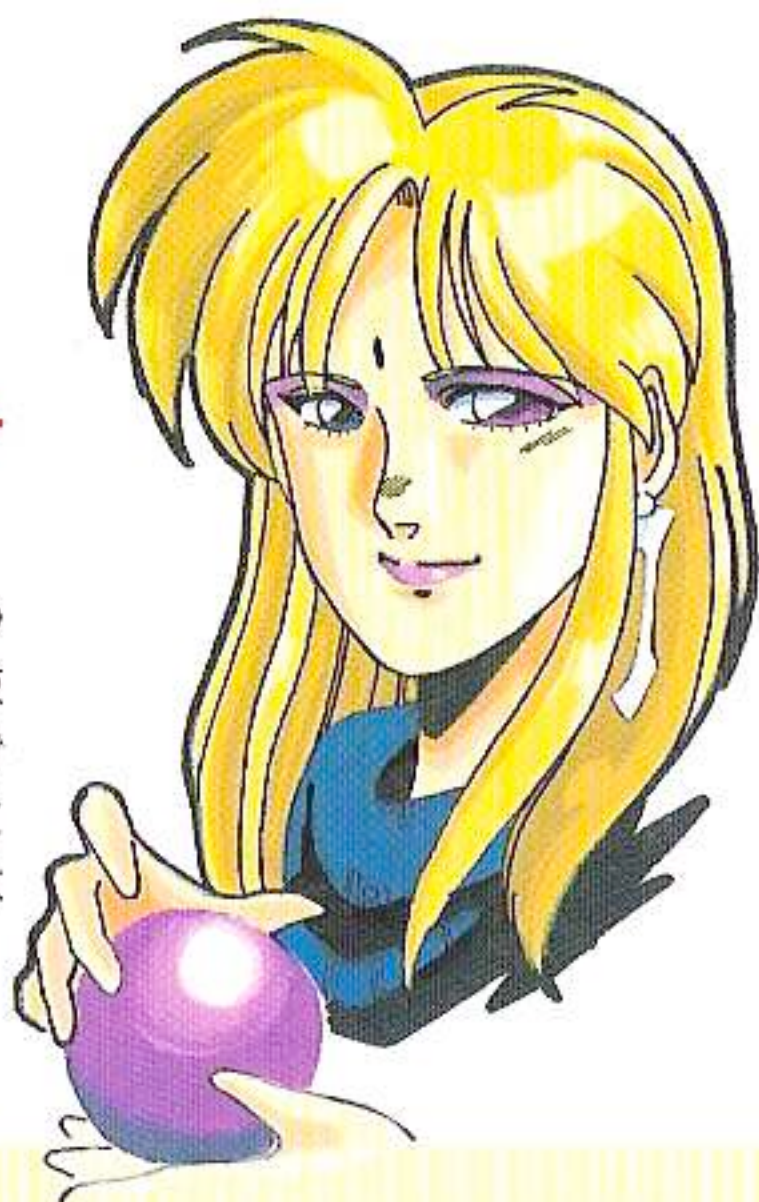
### 【ミル・グリード】

ミルセアの魔導士。24歳、男性。  
フレイの修業時代の先生の内の一である。  
魔導士は常にサークの力に接してい  
るため、普通の人々より長寿となる。そ  
のため、彼も見た目は18歳くらいに見え  
るのである。ただ、非常に力は強いのだが、  
肝心のところでドジをふむ、致命的な欠  
陥を持っている準魔導士である。

---

### 【エンドラ】

フェアレスの町の魔法使い、?歳、女性。  
オッドアイの不思議な色をした瞳を持つ  
大人の女性である。フレイの素質を見抜  
き、魔導都市に入学を薦めたのも彼女で  
あり、常に良き助言者として町の人々に  
知られている。しかし、出身地や年令な  
ど、多くは謎に包まれている。







*In magical adventure*

**FRAY**

©1990 MICRO CABIN









マイコンキャビン

〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL. (0593) 51-6482